

Университетский курс Художественные объемы в видеоиграх



Университетский курс Художественные объемы в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/artistic-volumes-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

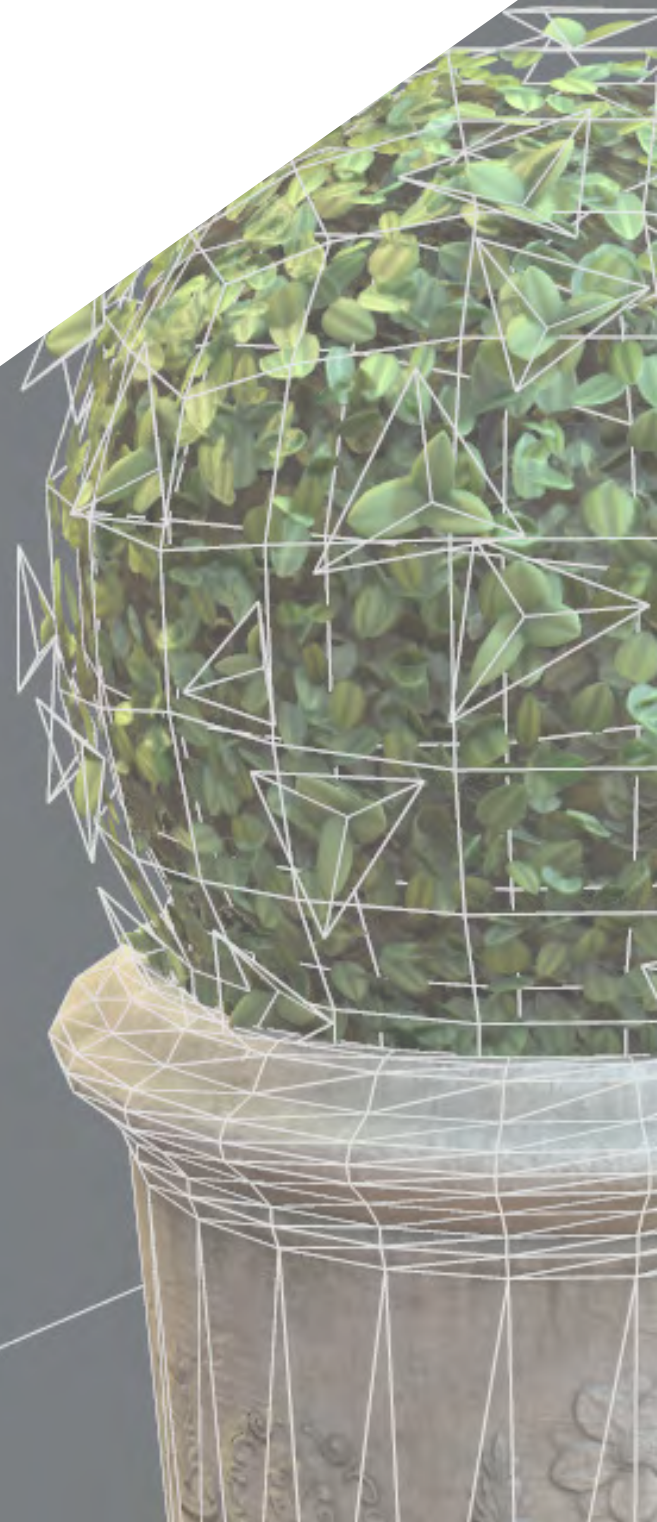
Квалификация

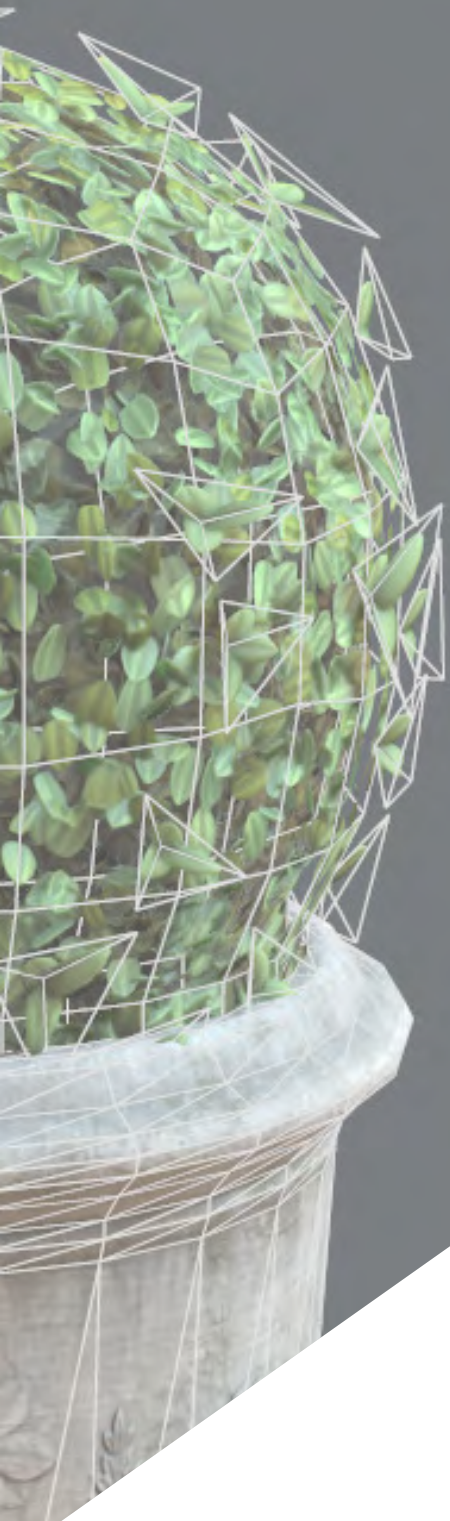
стр. 28

01

Презентация

В цифровой анимации и разработке видеоигр работа 3D-дизайнера имеет основополагающее значение. Придать объектам, персонажам или сценариям перспективу, жизнь и глубину можно только с помощью их навыков и знаний. Эти техники все чаще применяются в интерактивных медиа, поэтому спрос на профессионалов в этом секторе растет. В рамках этой программы студент приобретет необходимые навыки, чтобы стать профессионалом в области объемного искусства.





““

Грамотно распределить пространство и придать дизайну перспективу — одна из важнейших функций в интерактивном проекте, учитесь вместе с экспертами”

Используя специализированное программное обеспечение, специалист по 3D-дизайну отвечает за создание и совершенствование полигональных моделей видеоигры, подстраиваясь под творческое направление проекта. Как персонажи, так и элементы, составляющие визуальную концепцию произведения, могут быть разработаны с использованием как традиционных, так и самых современных средств.

На этом Университетском курсе "Художественные объемы для видеоигр" студенты разовьют свои навыки моделирования и дизайна от 2D до 3D, научатся использовать штриховку нарратива, штриховку в анатомии, в плоскостях, в комиксах и в манге. Кроме того, вы станете экспертом в использовании мазков кисти как способа придания объема и перспективы объектам с помощью цвета.

В процессе обучения команда преподавателей будет сочетать практический и интерактивный опыт с теоретическим содержанием через виртуальный кампус TECH, что сделает процесс обучения намного более динамичным для студентов, которые смогут применять полученные знания на практике.

Безопасная среда TECH предлагает студентам возможность общаться с командой профессионалов и преподавателей с помощью любого устройства с подключением к Интернету, а также загружать учебные материалы, чтобы в любой момент обратиться к ним. Цифровой кампус предлагает форумы, конференц-залы, электронные библиотеки, чаты и *поточные платформы*, чтобы вы всегда были в курсе событий в процессе обучения.

Данный **Университетский курс в области художественных объемов в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области дизайна и искусства для видеоигр
- ◆ Наглядное и схематичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Процесс самооценки для улучшения обучения с помощью практических упражнений
- ◆ Особое внимание уделяется множеству аспектов, из которых складывается проект по разработке видеоигр
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Воплощайте свои идеи в виртуальной среде, оживляя линии с помощью самых передовых методов 3D-дизайна"

“

Знаете ли вы, что бум 3D-анимации начался более 25 лет назад с фильма "История игрушек". Эти инструменты откроют для вас возможности в аудиовизуальной индустрии"

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Научитесь создавать настоящие интерактивные произведения онлайн с помощью техник, применяемых на Университетском курсе "Художественные объемы в видеоиграх"

Войдите в мир объемного искусства и откройте для себя новые возможности, ведь предложений о работе для 3D-дизайнеров становится все больше и больше.



02

Цели

Студенты, прошедшие Университетский курс "Художественные объемы в видеоиграх", смогут пробиться на современный рынок труда в аудиовизуальной индустрии. Основная цель этой программы — научить студентов всем техникам в области объема в профессиональном рисунке, чтобы они могли выражать свои идеи как на бумаге, так и в цифровом формате, изучая новейшие техники и процедуры затенения в различных стилях дизайна, перспективы, использования света, чтобы представлять все более реалистичные работы с уникальным стилем, который делает каждую из их работ выдающимся проектом.





“

Персонажи, фантастические существа, а также все окружение и различные объекты, которые появляются на экране, созданы дизайнером в 3D, и вы можете стать одним из них”



Общие цели

- ♦ Изучить трехмерные формы для применения в виртуальных средах
- ♦ Изучить наиболее эффективные профессиональные техники рисования и процедуры для оживления линий с помощью объема и цвета
- ♦ Эффективно применять штриховку и перспективу в дизайне персонажей, объектов и декораций
- ♦ Выполнять практические работы, применяя изученные техники благодаря интерактивной методике курса
- ♦ Получить навыки эффективного использования ресурсов и материалов, подходящих для каждого творения





Конкретные цели

- ◆ Углубленно изучить различия между 2D и 3D
- ◆ Развить знания о тенях на плоскостях и анатомии
- ◆ Ознакомиться с различными видами штриховки в соответствии с выбранным стилем
- ◆ Научиться передавать объем в соответствии с перспективой и цветом

“

Вы научитесь цифровому искусству создания объемных объектов с помощью таких техник, как мазок кистью и окружающее затенение”

03

Руководство курса

Университетский курс "Художественные объемы в видеоиграх" включает в себя команду профессионалов с опытом и художественными и техническими знаниями, которые проведут студента по пути обучения искусству создания интерактивных произведений для виртуальных сред. Преподавательский состав этой программы включает в себя концепт-художников, которые досконально знают, как обращаться с традиционными и передовыми инструментами, тем самым обеспечивая студенту путешествие с максимальной продуктивностью.



“

Обучаясь онлайн в ТЕСН, вы никогда не остаетесь в одиночестве, команда преподавателей будет сопровождать вас на протяжении всего пути”

Руководство



Г-н Микель Алаэс, Джон

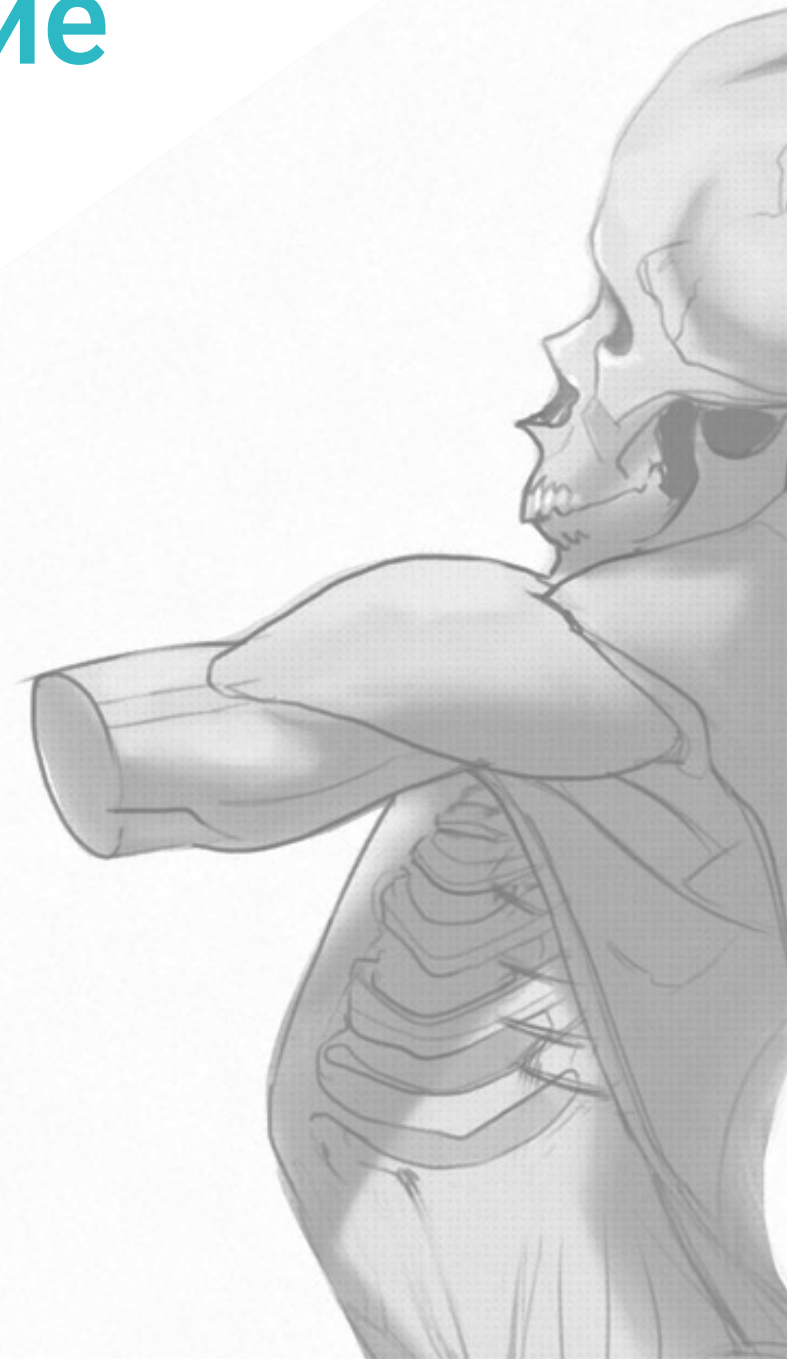
- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в Máster D
- ♦ Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств UPV
- ♦ Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr

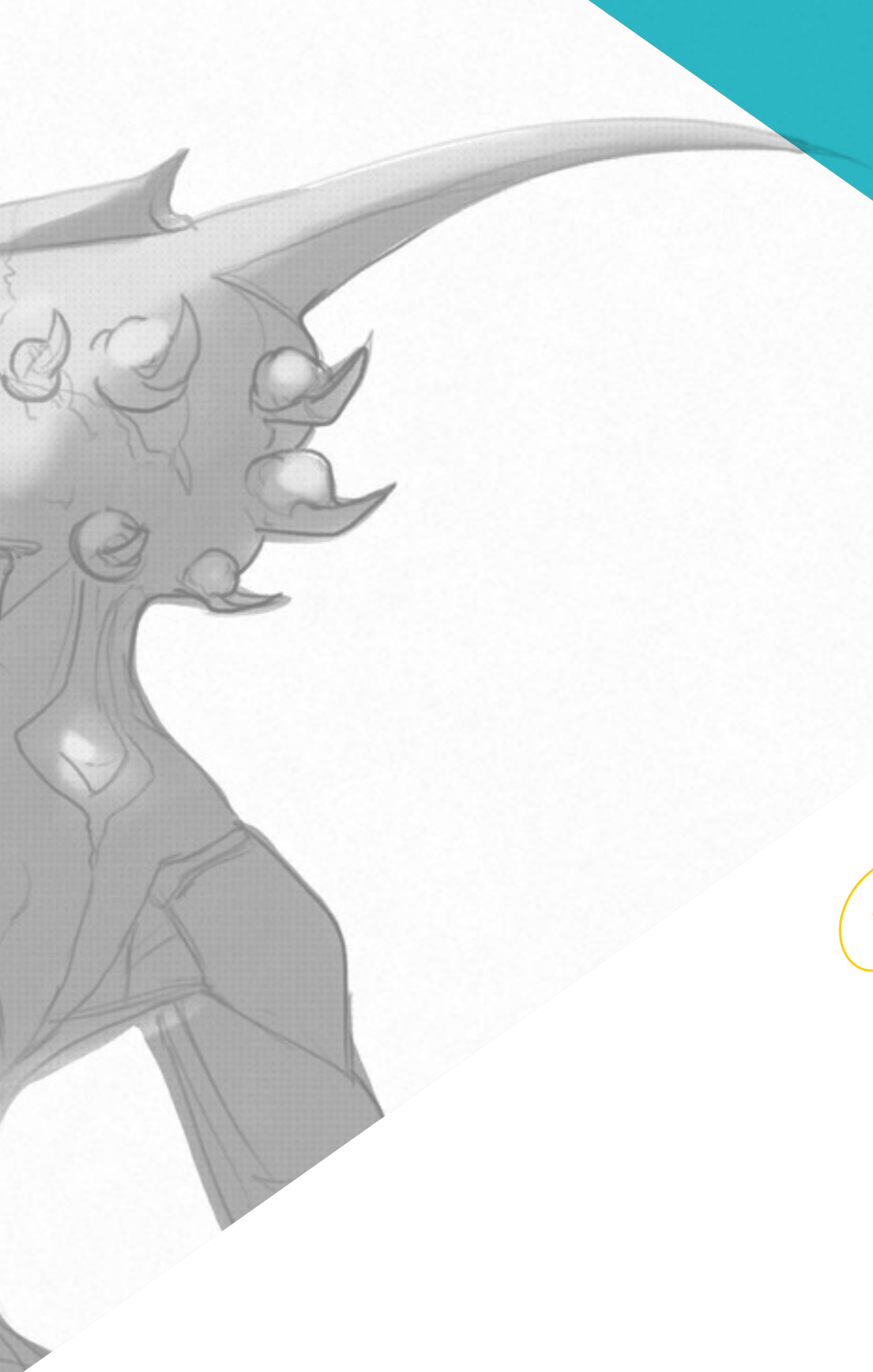


04

Структура и содержание

Для студентов университетского курса "Художественные объемы в видеоиграх" команда преподавателей ТЕСН разработала программу с особым содержанием для тех, кто хочет сделать шаг вперед в своей профессиональной подготовке, создавая объекты, персонажей и сценарии с перспективой специальным образом, имея технический и практический контроль различных концепций, материалов и программного обеспечения в их исполнении, тем самым открывая большие возможности в своей карьере в области искусства и дизайна видеоигр. Все это проводится с помощью методики обучения, основанной на *Relearning* с практическими и динамическими процессами, предоставляющими студентам возможность загружать учебный материал и обращаться к нему с любого устройства.





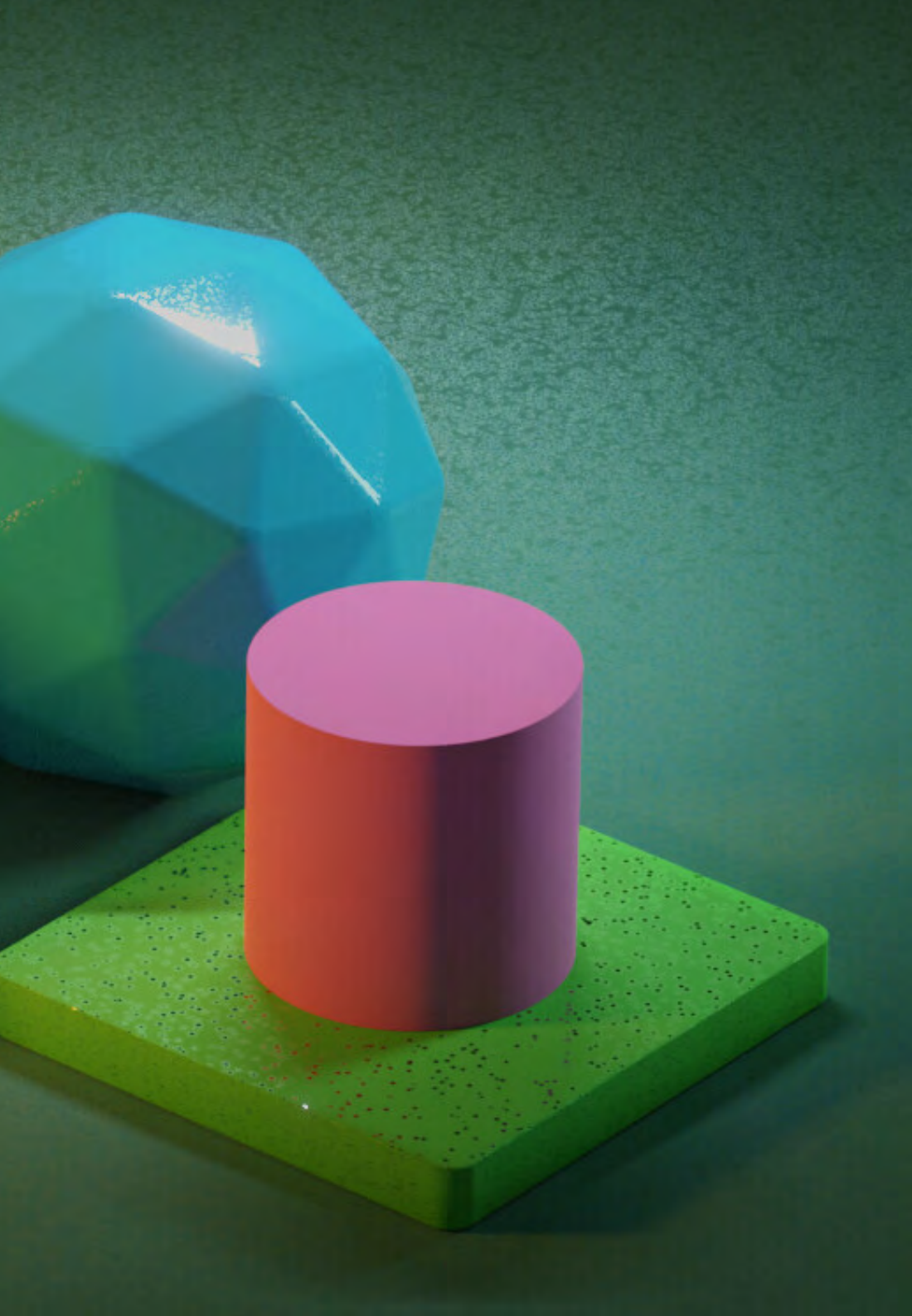
“

Создавайте трехмерные миры в виртуальных средах благодаря Университетскому курсу "Художественные объемы в видеоиграх"

Модуль 1. Объем

- 1.1. Трехмерные формы
 - 1.1.1. От 2D к 3D
 - 1.1.2. Смешивать формы
 - 1.1.3. Исследование
- 1.2. Тени на плоскостях
 - 1.2.1. Нехватка света
 - 1.2.2. Направление света
 - 1.2.3. Тени на различных предметах
- 1.3. *Окружающее затенение*
 - 1.3.1. Четкость
 - 1.3.2. Трудности со светом
 - 1.3.3. Контакт
- 1.4. Тени в анатомии
 - 1.4.1. Лицо
 - 1.4.2. Плоскости человеческого тела
 - 1.4.3. Освещение
- 1.5. Тени при нарративе
 - 1.5.1. Пример
 - 1.5.2. Когда применять?
 - 1.5.3. Преувеличение
- 1.6. Тени в комиксе
 - 1.6.1. Стили
 - 1.6.2. Сюжеты
 - 1.6.3. Авторы





- 1.7. Тени в манга
 - 1.7.1. Стили
 - 1.7.2. Авторы
 - 1.7.3. Выполнение
- 1.8. Сюжеты
 - 1.8.1. Традиционный рисунок
 - 1.8.2. Цифровой рисунок
 - 1.8.3. Созданные сюжеты
- 1.9. Объем и перспектива
 - 1.9.1. Без тени
 - 1.9.2. Формы
 - 1.9.3. Выполнение
- 1.10. Объем за счет цвета
 - 1.10.1. Глубина
 - 1.10.2. Форма
 - 1.10.3. Использование кисти



*Узнав это, ваша реальность
в мире дизайна изменится"*

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





““

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении 4 лет обучения, студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019, году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



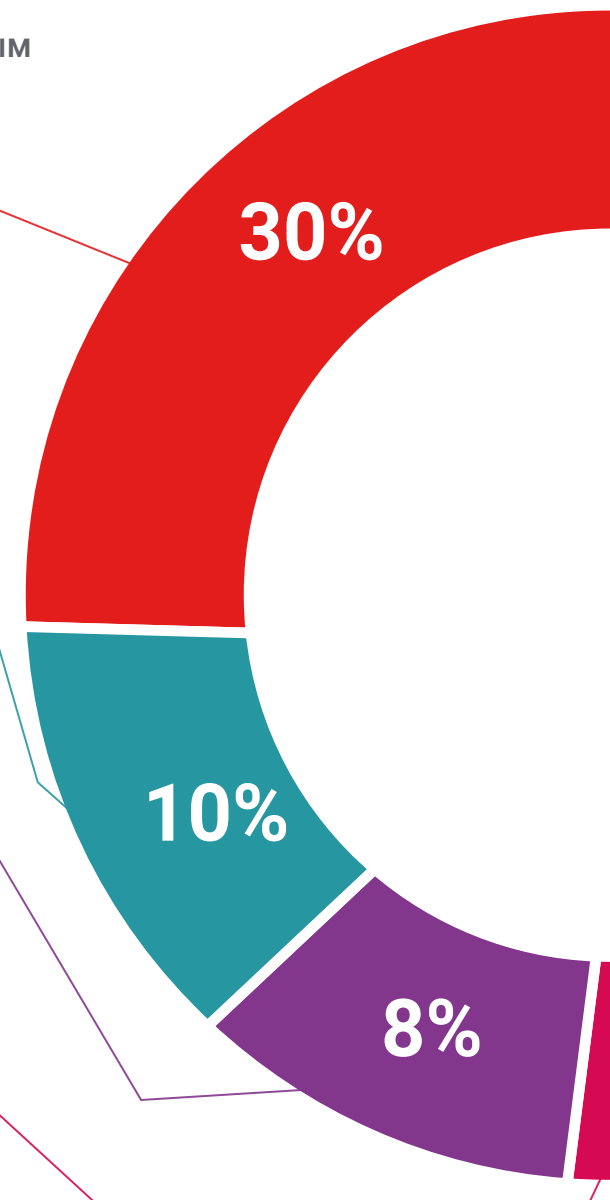
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области художественных объемов в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



““

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Университетский курс в области художественных объемов в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области художественных объемов в видеоиграх**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Институты

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Художественные объемы
в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Художественные объемы в видеоиграх

